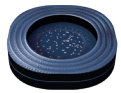
Get Salty

Una cosa te queda clara cuando entras en el bar: ¡ni hablar de tomarte un refresco sin un piscolabis!
Dadas las circunstancias y tus gustos, acabas pidiendo un montón de aperitivos diferentes: algunos son salados y otros no; seguro que también tienes tus preferencias. ¡Solo quedarás satisfecho si consigues tus aperitivos favoritos!

Componentes

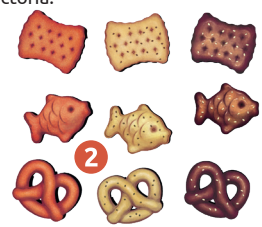
9 fichas de galletitas



1 ficha de salero

Preparación

1. Colocad la ficha del salero entre ambos jugadores con la cara de la sal hacia arriba.
2. Colocad las 9 galletitas a un lado con la cara sin sal hacia arriba. Nos referiremos a esto como la «reserva».
3. Escoged al azar al jugador inicial. Debe elegir un atributo de victoria, ya sea **forma** o **color**. Su oponente asumirá el otro atributo de victoria.



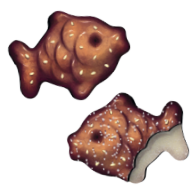
Conceptos clave

Atributos de las galletitas

Cada galletita tiene una forma y un color y todas representan una combinación única de estos dos atributos. Hay tres formas y tres colores diferentes.

Con o sin sal

Cada ficha tiene dos caras diferentes, una con sal y otra sin sal. El estado de una ficha es **salado** o **sin sal** y coincide con la cara que está boca arriba en ese momento. Las fichas de galletitas muestran una marca de mordisco en su lado salado para que su estado sea más fácil de identificar.



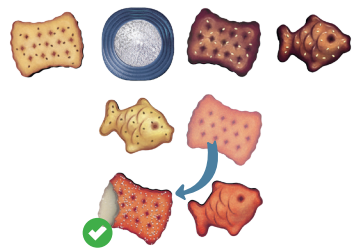
En juego o en la reserva

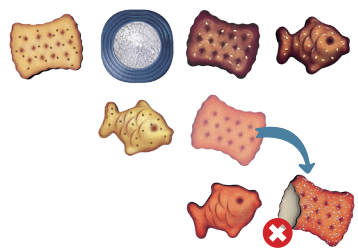
Cualquier ficha que se haya colocado durante el turno de un jugador se considera en juego. Todas las fichas que se hayan apartado durante la preparación se consideran en la reserva.

Zona de juego contigua

La zona de juego se define como el espacio que contiene todas las fichas que están en juego. La zona de juego nunca puede ser mayor de 4 fichas en cualquier dirección perpendicular. El salero puede estar en **cualquier** posición dentro del área de juego.

Al final del turno de cada jugador, todas las fichas deben formar un grupo contiguo. Esto significa que debes poder trazar una línea perpendicular entre todas las fichas adyacentes. Durante el turno de un jugador, este grupo de fichas adyacentes puede dividirse en dos o más grupos, siempre que queden totalmente contiguos una vez finalizado el turno.





Desarrollo

Los jugadores se turnarán para colocar, mover o dar la vuelta a una ficha. El objetivo es unir las fichas de modo que queden alineadas tres o más que compartan el atributo de victoria del jugador.

Turno del jugador

El jugador, en su turno, **debe** elegir una de las siguientes acciones:

A. Girar el salero

Dale la vuelta al salero para cambiar su nivel de sal.

B. Mover y girar el salero

Coge el salero y colócalo perpendicularmente adyacente a cualquier galletita que esté en juego. A continuación, dale la vuelta al salero para cambiar su nivel de sal. Las fichas no pueden colocarse nunca sobre otras fichas ni fuera de la zona de juego.

El salero no puede girarse (A), o moverse y girarse (B) si ya se ha hecho alguna de estas acciones durante el turno anterior.

C. Girar una galletita

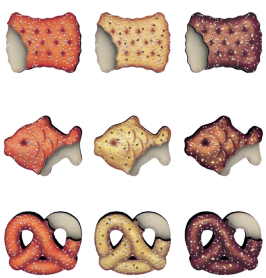
Elige cualquier galletita que esté en juego y que muestre el nivel de sal opuesto al del salero. Dale la vuelta a la galletita para cambiar su nivel de sal.

D. Mover y girar una galletita

Elige cualquier galletita que esté en juego o en la reserva y que muestre el nivel de sal **opuesto** al del salero. Coge esa galletita y colócala perpendicularmente adyacente a cualquier otra galletita o al salero. A continuación, dale la vuelta a la galletita elegida para cambiar su nivel de sal. Las fichas no pueden colocarse nunca encima de otras fichas ni fuera de la zona de juego.

***Salero vacío** = Mueves las galletitas saladas (las mordisqueadas)*

***Salero lleno** = Mueves las galletitas sin sal*

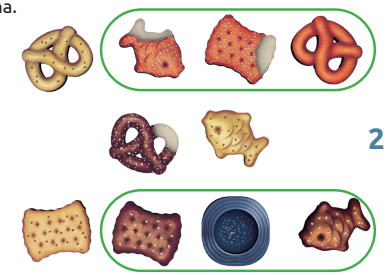


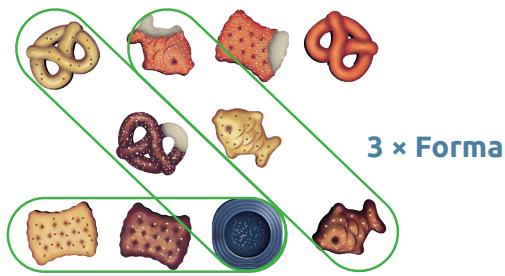
Victoria

Al final de cada turno, los jugadores deben comprobar si alguno ha ganado. Si existe una línea vertical, horizontal o diagonal de tres o más galletitas que compartan el mismo atributo (forma o color), el jugador que tenga ese atributo como condición de victoria ganará inmediatamente la partida.

En caso de que ambos jugadores compartan la condición ganadora, ganará el jugador con el mayor número de combinaciones ganadoras. Si sigue habiendo empate, continuarán jugando hasta que uno de ellos tenga más combinaciones ganadoras.

Cuando ya no queden galletitas en la reserva, se considerará que el salero tiene todos los atributos (3 formas y 3 colores) a efectos de comprobar quién gana.





Créditos

Diseño del juego: Ignazio Panades
Ilustraciones: Paolo Voto
Editorial: Thundergryph Games
Dirección artística y gestión del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Autor del reglamento: Jonathan Cox
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González
Traducción: Juan P. Betanzos
Revisión: David Montero

Reglas en formato digital

Reglamento en formato digital disponible en thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.